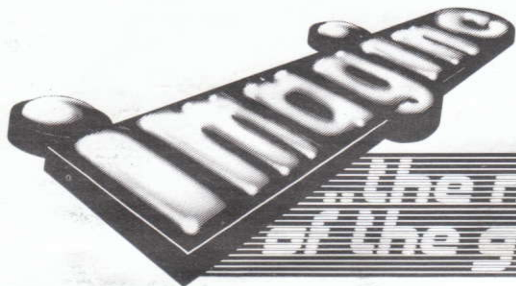
VICTORY ROAD

AMSTRAD


ENGLISH


FRANÇAIS


DEUTSCH



VICTORY ROAD

Vous commencez ce jeu sur "l'escalier du paradis" à travers un pays égyptien bizarre. Ayant survécu l'assaut des monstres suceurs de sang de la première phase, vous progressez ensuite sur la route elle-même.

C'est là que votre amusement commence pour de bon! Vous allez rencontrer des vampires. Des monstres à deux et trois têtes — la tête vous volera dessus toute seule, juste au moment où vous pensez avoir l'avantage.

La route continue à serpenter sans s'arrêter et passe par des tombes contenant les ossements de précédents chercheurs de fortune et d'horreurs surnaturelles bien vivantes. Des trappes et des élévateurs vous transportent — parfois à votre surprise, à l'intérieur de bâtiments anciens et sous des lacs et océans. Ramassez les icônes pour accumuler la puissance de feu nécessaire pour combattre vos agresseurs.

De l'action exaltante tout au long de ce jeu macabre et inhabituel; il possède ce "je ne sais quoi" insaisissable qui vous fera rejouer.

CHARGEMENT

CPC 464

Mettre la cassette dans le lecteur de cassettes, taper RUN" puis appuyer sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, taper alors |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

CPC 664 et 6128

Brancher un magnétophone à cassettes approprié en s'assurant que les bons fils ont éte connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettre la cassette rembobinée dans le magnétophone et taper |TAPE puis appuyer sur la touche ENTER. Ensuite. taper RUN" et appuyer sur la touche ENTER, suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE — CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette, Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE — CPC 664 et 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"Disk et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

CONTRÔLES

Le jeu se joue à 1 ou 2 joueurs.

Joueur 1

Touches entièrement définissables pour sélection au chargement du jeu.Suivez les instructions affichées à l'écran.

Levier 1/ Levier 2

Joueurs 2

Comme joueur 1, selon le premier choix de joueur 1.

Le levier à rotation Cheetah 125+ peut aussi être utilisé avec un interface de levier spécial.

Le fil noir se branche dans le levier 1

Le fil rouge se branche dans le levier 2

Abandon du jeu	—	CTRL & SHIFT + ESC
Pause pendant jeu	—	ESC & DEL (n'importe quelle touche pour recommencer le jeu)
Touche changement	—	(voir jeu) définissable sur l'écran de menus
Bouton feu	—	envoie l'arme actuelle
Bouton feu appuyé	—	lance une grenade

Les options de contrôle peuvent être re-sélectionner après chargement en appuyant sur '3' en modalité démonstration.

JEU

Procédez vers le haut du champ de jeu en éliminant tous les extra-terrestres au fur et à mesure. Amassez des bonus pour augmenter votre puissance de feu. Ajoutez au score, portez une armure, etc...

Utilisez les grenades et autres armes pour détruire des bâtiments, roches, caisses de réserves et pour révéler des bonus cachés. Faites sauter des murs pour gagner accès aux surfaces qui se trouvent derrière. Pour des points de bonus supplémentaires, précipitez-vous sur les trappes vertes, et faites-vous transporter sous terre pour affronter un gros entr-terrestre :(tuez-le pour des points en plus).

Votre fusil suivra la direction de votre mouvement pour "verrouiller" le fusil dans une direction particulière, appuyez sur la touche action, verrouillant le fusil dans la direction donnée, réappuyez dessus pour le libérer.

STATUT ET SCORES

Le score du joueur 1 est affiché en haut, à gauche du paysage et le nombre de vies restantes en bas, à gauche.

Le score du joueur 2 est affiché en haut, à droite de l'écran et le nombre de vies restantes en bas, à droite.

50 points	—	petit extra-terrestre
100 points	—	gros extra-terrestre
1000 points	—	gros monstre
200 points	—	bonus

CONSEILS UTILES

* Détruisez tout ce qui se trouve sur votre chemin, et vous trouverez souvent des bonus utiles.
* Les armes pouvant tirer par dessus des obstacles sont utiles quand vous vous déplacez dans des zones construites.
* Le lance-flamme est utile pour dégager rapidement de grandes portions de l'écran.
* Ne soyez jamais trop pressé d'avancer vers le haut de l'écran.

GENERIQUE

Programmation et graphiques de David Shea, Paradise Software
Musique de Jonathan Dunn

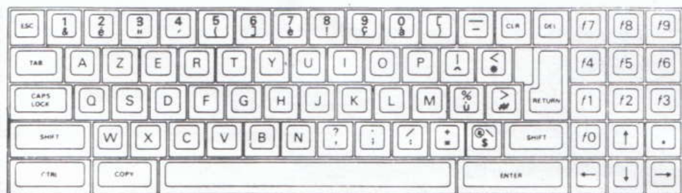
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

VICTORY ROAD

You begin this game on the "stairway to heaven" through a weird Egyptian land. Having survived the bloodsucking monsters of the first phase, you then progress on to the actual road itself.

This is where the fun really begins! You will meet vampires, two and three headed monsters — the head will fly at you on its own, just when you think you are gaining the upper hand.

The road winds on and on, through tombs containing the bones of former seekers after fame and very much alive Eldrich horrors. Trapdoors and elevators transport you — sometimes to your surprise inside ancient buildings and under lakes and oceans. Collect icons to build up the firepower necessary to fight off your aggressors.

Action and excitement all the way with this macabre and unusual game; which has that elusive extra something to keep you coming back for more

LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached, then type |TAPE then press ENTER. Then type RUN" and press ENTER.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instructions Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press RETURN. Then type RUN" and press RETURN and follow the instructions as they appear on screen.

DISK — CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER. The game will now load automatically.

DISK — CPC 664 and 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure that the machine can access the disk drive. Now type RUN" Disk and press RETURN. The game will now load automatically.

CONTROLS

The game can be played by either one or two players.
Player 1
Keys fully redefinable to be selected when the game loads. Follow on-screen instructions.

Joystick 1/Joystick 2
Player 2
As player 1 depending on player one's first choice.

The Cheetah 125+ rotational joystick may also be used with a special joystick interface.

Black lead plugs into joystick 1

Red lead plugs into joystick 2

Abort game	—	CTRL & SHIFT + ESC
Pause game	—	ESC & DEL (and any key to resume play)
Toggle key	—	(see game play) definable on menu screen
Fire button	—	Fires current weapon
Hold fire button	—	Throws grenade

Control options can be re-selected after loading by pressing '3' on the demonstration mode.

GAME PLAY

Proceed up the playfield eliminating all the aliens as you go. Collect bonuses to increase fire power. Add to score, wear armour, etc.

Use grenades and other weapons to destroy buildings, rocks, store boxes and to reveal hidden bonuses. Blast through walls to obtain access to areas behind. For extra bonus points run onto the green trapdoors, and be transported underground to face a large alien: (kill it for extra points).

Your gun will follow your movement direction to "lock" the gun to a particular direction, press the toggle key, locking the gun to the current direction, press again to release it.

STATUS AND SCORING

Player One's score is displayed in the top left hand corner of the scenery and number of lives remaining in the bottom left hand corner.

Player Two's score is displayed in the top right hand corner of the screen and number of lives remaining in the bottom right hand corner.

50 points—small alien
100 points —large alien
1000 points—large monster
200 points—bonus

* HINTS AND TIPS
* Destroy everything in your path, as useful bonuses can often be found.
* Weapons which can fire over obstructions are useful when moving through areas of buildings.
* The flame thrower is useful for clearing away large areas of screen quickly.
* Never be in too much of hurry to move up the screen.

VICTORY ROAD

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:
Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding and graphics by David Shea, Paradise Software
Music by Jonathan Dunn

SNK Shin Nihon Kikau Corp.

VICTORY ROAD

Das Spiel beginnt an der "Himmelstreppe" in eine unheimliche Landschaft irgendwo in Ägypten. Haben Sie die blutsaugenden Bestien der ersten Stufe erst einmal überwunden, gelangen Sie auf die eigentliche Straße, die Sie weiter durch das Spiel führt.

An dieser Stelle fängt der Spaß erst richtig an, denn Sie werden auf Vampire und mehrköpfige Ungetüme stoßen, deren Häupter sich selbständig machen und Sie urplötzlich angreifen, gerade wenn Sie glauben, die Oberhand zu haben.

Die Straße windet sich immer weiter; durch Höhlen, die die sterblichen Überreste früherer Abenteurer beherbergen und voller Horrorgestalten aus finstersten Zeiten stecken. Falltüren und Aufzüge befördern Sie weiter — manchmal jedoch auch ungewollt in das Innere alter Bauten oder unter Seen und Ozeane. Sammeln Sie Symbole, um Ihre Feuerkraft zu verbessern, denn nur so können Sie die immer gefährlicher werdenden Gegner besiegen.

Spannung und Aufregung werden Sie durch das ganze Spiel begleiten — und das "gewisse Etwas" dieses ungewöhnlichen Programms, das Sie immer wieder in seinen Bann schlagen wird.

LADEANWEISUNGEN

CPC 464

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die erscheinenden Bildschirmanweisungen. Verfügen Sie über ein Diskettenlaufwerk, geben Sie |TAPE gefolgt von RETURN ein. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder gemäß der Computer-Bedienungsanleitung an. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein und gegen Sie |TAPE gefolgt von RETURN ein. Dann geben Sie RUN" ein und drücken erneut die RETURN-Taste. Befolgen Sie die dann erscheinenden Bildschirmanweisungen.

DISKETTE — CPC 464

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Geben Sie |DISK ein und drücken Sie RETURN. Danach geben Sie RUNá DISC gefolgt von RETURN ein

DISKETTE CPC 664 und 6128

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Geben Sie |DISK ein und drücken Sie RETURN. Danach geben Sie RUN" Disk gefolgt von RETURN ein

STEUERUNG

Das Spiel eignet sich für einen oder zwei Spieler

SPIELER 1

Die Tastaturbelegung kann während des Ladevorganges individuell geändert werden. Befolgen Sie hierzu die Bildschirmanweisungen.

Joystick 1/Joystick 2

SPIELER 2

Genau wie Spieler 1, hängt jedoch von dessen Auswahl ab.

Mit einem speziellen Adapter kann auch der Cheetah 125+ Drehregler eingesetzt werden.

Das schwarze Kabel führt zu Joystick 1

Das rote Kabel führt zu Joystick 2

Spielabbruch	—	CTRL & SHIFT + ESC
Spielpause	—	ESC & DEL (Weiterspielen mit beliebiger Taste)
Umschalttaste	—	(siehe 'DAS SPIEL') kann frei definiert werden
Feuerknopf	—	feuert die aktuelle Waffe ab
Feuerknopf halten	—	Granate werfen

Steuermöglichkeiten können neu eingestellt werden, wenn Sie nach dem Laden im Demonstrations-Modus die Taste '3' drücken.

DAS SPIEL

Laufen Sie durch das Spielfeld und vernichten Sie dabei alle Feinde. Sammeln Sie Bonus-Symbole, um Ihre Schlagkraft zu erhöhen, Ihre Punktzahl zu verbessern oder mehr Schutz gegen feindliche Treffer zu erhalten.
Setzen Sie Ihre Waffen und Granafen ein, um Gebäude, Felsen, Schatzkisten zu zerstören oder versteckte Bonusfelder freizulegen. Zertrümmern Sie Wände und verschaffen Sie sich so Zugang zu den dahinter liegenden Bereichen. Einen Extra-Bonus erhalten Sie, wenn Sie auf die grünen Falltüren laufen, die Sie in geheime Kammern bringen. Vernichten Sie die dort lebenden Superkreaturen, erhalten Sie zusätzliche Punkte.

Ihre Waffe folgt der Bewegungsrichtung. Wollen Sie sie in einer bestimmten Richtung fixieren, benutzen Sie die im Menü bestimmten Umschalttasten. Die Verriegelung kann durch erneuten Tastendruck wieder aufgehoben werden.

STATUS UND PUNKTEWERTUNG

Die Punktzahl von Spieler 1 erscheint unten links im Bild, seine verbleibenden Leben oben links.

Die entsprechenden Anzeigen für Spieler 2 erscheinen oben und unten rechts im Bild.

50 Punkte	—	kleiner Feind
100 Punkte	—	großer Feind
1000 Punkte	—	großes Monster
200 Punkte	—	Bonusgegenständ

TIPS UND TRICKS

* Zerstören Sie alles, was sich im Weg befindet, da Sie nur so die versteckten Bonusgegenstände finden.
* Waffen, mit denen Sie über Hindernisse feuern können, sind nützlich, wenn Sie sich zwischen Gebäuden befinden.
* Mit dem Flammenwerfer können Sie große Bereiche schnell von Feinden befreien.
* Gehen Sie niemals zu schnell an den oberen Bildschirmrand.

VICTORY ROAD

DANKSAGUNGEN

Programm und Grafiken von David Shea, Paradise Software
Musik von Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Deutsche Bearbeitung von AGC Hamburg, Jürgen Mayr

AMCHARGE

NOUVEAU ET DEMENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!
Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.
Le système de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.
Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.
Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.
Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".
Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...

RENVOYEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT
Veuillez m'envoyer par retour
NOM: ....
ADRESSE: ....
CODE POSTAL ....VILLE ....

❏ 1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC		gratuit
❏ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC	x 49 F. =	
❏ Lot de 4 Disquettes vierges	x 99 F. =	
❏ Lot de 4 Cassettes vierges	x 29 F. =	
	Frais de Port et d'emballage =	19 F.
	Total =	

Réglement
Je joins / / un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE)./ / mandat-lettre / / je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)
Je paie par Carte bancaire N° / / Date d'expiration / /
Préciser votre ordinateur CPC 464 / / CPC 6128 / /
A renvoyer à l'adresse: Signature

AMCHARGE
BP 36
06561 VALBONNE CEDEX